



Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Max J. Kobbert

Illustration: Joachim Krause

Design: DE Ravensburger, Vera Bolze (Spieleanleitung)

Fotos: Becker Studios

Willkommen im verrückten Labyrinth!

Zwei unterhaltsame Spielmöglichkeiten warten auf euch! Spielt entweder das beliebte und bekannte Grundspiel, oder probiert „Das leuchtende Labyrinth“. Bei dieser Variante beginnt ihr im Hellen, doch mitten im Spiel schaltet ihr das Licht aus – und das Labyrinth beginnt zu leuchten.

Zuerst findet ihr die Regeln des Grundspiels, anschließend wird „Das leuchtende Labyrinth“ erklärt.

Inhalt

① 1 Spielplan mit 16 festen Gängekarten

② 34 quadratische Gängekarten

③ 24 Schatzkarten

④ 4 Spielfiguren

Für „Das leuchtende Labyrinth“:

⑤ 12 quadratische Nachtschatzkarten

⑥ 3 Münzen mit den Werten 1, 3, 5



Das Grundspiel

Ziel

In einem verwunschenen Irrgarten geht ihr auf die Suche nach geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen. Jeder versucht, sich durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg freizumachen und zu seinem gesuchten Schatz zu ziehen. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Schätze findet und seine Spielfigur wieder zu ihrem Startfeld zurückbringt.

Vorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel die Gängekarten und die Schatzkarten vorsichtig aus den Stanztafeln. Mischt dann die Gängekarten und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig. Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt. Mischt auch die 24 Schatzkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Legt eure Schatzkarten als verdeckten Stapel vor euch, ohne sie anzusehen. Jeder wählt nun eine Spielfigur aus und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in einer Spielplanecke. Jetzt kann's losgehen!



Ablauf

Jeder Spieler schaut sich nun geheim die oberste Schatzkarte seines Stapels an. Sie zeigt den Schatz, den er als Erstes finden muss.

Es beginnt, wer zuletzt auf Schatzsuche war. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das denselben Schatz wie deine aktuelle Schatzkarte zeigt. Dazu verschiebst du immer **zuerst** eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und ziehst **danach** deine Figur.

Ein Zug besteht also immer aus zwei Schritten:

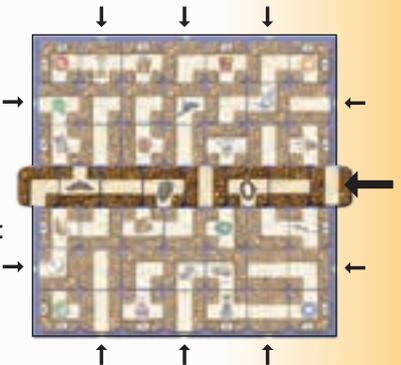
1. Gänge verschieben
2. Spielfigur ziehen

1. Gänge schieben

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche die freie Gängekarte eingeschoben werden kann. Die festen Gängekarten sind mit schwarzen „X“ markiert, hier könnt ihr nichts verschieben.

Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst die Gängekarte soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau eine Gängekarte herausgeschoben wird.

Einzige Einschränkung: Die Gängekarte darf **nicht** an die Stelle zurückgeschoben werden, aus der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.



Tip: Merke dir, wohin du die Gängekarte nicht schieben darfst, indem du sie an dieser Stelle liegen lässt, bis sie wieder genutzt wird.

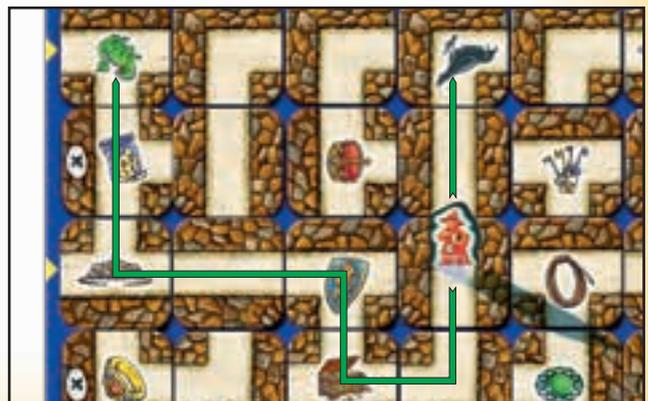
Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Gängekarte gestellt. Dieses Versetzen gilt **nicht** als Zug!



Achtung: Die freie Gängekarte **muss** in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch, wenn der Schatz auch ohne Verschieben der Gänge erreichbar wäre.

2. Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Du darfst soweit ziehen, wie du möchtest. Du kannst auch stehen bleiben.



Beendest du deinen Zug auf dem gesuchten Schatz, hast du ihn gefunden. Leg die Schatzkarte offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir sofort die nächste Schatzkarte deines Stapels anschauen. Sie zeigt dir dein neues Ziel.

Tipp: Falls du dein Ziel in deinem Zug nicht erreichen kannst, solltest du versuchen, dir eine möglichst günstige Ausgangsposition für den nächsten Zug zu verschaffen.

Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter: Erst die freie Gängekarte einschieben, dann die Spielfigur ziehen usw.

Spielende

Du hast alle deine Schätze gefunden? Jetzt musst du nur noch zurück zu deinem Startfeld.

Schaffst du es zuerst zurück zu deinem Startfeld, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen!

Tipp für das Spiel mit jüngeren Kindern

Verteilt die Schatzkarten wie gewohnt. Legt dann alle eure Schatzkarten offen vor euch aus (so, dass die Schätze sichtbar sind).

Bist du an der Reihe, versuchst du einen **beliebigen** deiner Schätze zu erreichen. Geschafft? Dann drehst du die Schatzkarte um. Sind alle deine Schatzkarten umgedreht, musst du wie gewohnt noch zurück zum Startfeld, um das Spiel zu gewinnen.



Das leuchtende Labyrinth

Erst wenn es dunkel wird, könnt ihr die wertvollen Nachtschätze finden, die im Licht fast unsichtbar sind. Außerdem gibt es eine kostbare Münze zu gewinnen! Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Ziel

Es gewinnt, wer die meisten Schatzpunkte gesammelt hat.

Vorbereitung

Dieses Labyrinth leuchtet nur im Dunkeln! Spielt das Spiel daher in einem Raum, den ihr abdunkeln könnt. Baut das Spiel zunächst im Hellen wie gewohnt auf. Ergänzend zum Grundspiel benötigt ihr für diese Spielvariante die **3 Münzen** und die **12 Nachtschatzkarten**.



Mischt die 3 Münzen und legt sie verdeckt neben dem Spielfeld bereit. Achtet darauf, dass niemand weiß, welche Zahl sich unter welcher Münze verbirgt.

Mischt und verteilt die Schatz- und Nachtschatzkarten:

- 2 und 3 Personen: Jeder bekommt **4** normale Schatzkarten und **4** Nachtschatzkarten
- 4 Personen: Jeder bekommt **3** normale Schatzkarten und **3** Nachtschatzkarten

Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Legt nun alle eure Schatzkarten als verdeckten Stapel vor euch ab. Die Nachtschatzkarten legt ihr **offen** und **nebeneinander** vor euch ab.



Denkt daran: Damit sich die Symbole auf den Nachtschatzkarten aufladen können, **müssen** sie zu Spielbeginn mit der **Vorderseite nach oben** ausgelegt werden.





Ablauf

Das Spiel besteht aus **2 Phasen**:

1. **Tag-Phase** (Licht eingeschaltet)
2. **Nacht-Phase** (Licht ausgeschaltet)

In beiden Phasen gelten die Schiebe- und Zugregeln des Grundspiels. Erst spielt ihr die Tag-Phase, dann wird das Licht ausgeschaltet und ihr spielt die Nacht-Phase.

1. Tag-Phase

Es beginnt, wer am wenigsten Angst im Dunkeln hat. Spielt wie gewohnt: Sobald ein Spieler **alle** seine Schätze im Hellen gefunden hat, endet die Tag-Phase sofort. Schätze, die noch nicht gefunden wurden, verfallen. Legt diese Schatzkarten wieder zurück in die Schachtel. Nehmt nun eure Nachtschätze auf die Hand und merkt euch das Symbol (Sonne, Mond, Stern oder Blitz) auf euren Spielfiguren. Schaltet dann das Licht aus. Der linke Nachbar des Spielers, der die Tag-Phase beendet hat, beginnt die Nacht-Phase.

Beispiel:

*Anna hat es geschafft, ihren dritten Schatz in der Tag-Phase zu finden. Damit endet diese. **Benni** und **Claudia** haben noch jeweils eine Schatzkarte, deren Schatz sie noch **nicht** gefunden haben. Beide legen diese Schatzkarte zurück in die Schachtel. Nun nehmen alle drei ihre Nachtschatzkarten auf die Hand und schalten das Licht aus. Die Spielfiguren bleiben auf ihren Positionen. Als nächstes ist **Benni** an der Reihe. Er sucht sich einen der 4 Nachtschätze aus, schiebt eine Gängekarte ein, zieht seine Spielfigur usw.*

2. Nacht-Phase

Du hast nicht alle deine Schätze während der Tag-Phase erreicht? Dank der wertvollen Nachtschätze, kannst du das Spiel trotzdem noch gewinnen!

Bist du an der Reihe, versuchst du, einen **beliebigen** deiner Nachtschätze zu finden. Das könnte also jeder deiner Nachtschätze sein. Durch Schieben und Laufen versuchst du ihn zu erreichen. Am Rand zeigen euch die Gängekarten mit „X“, wo ihr nicht schieben könnt.



Erreichst du einen deiner Schätze, legst du die entsprechende Schatzkarte gut sichtbar vor dir ab.

Alle Nachtschätze gefunden? Dann versuchst du schnellstmöglich dein Startfeld zu erreichen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Nachtschätze gefunden und anschließend seine Spielfigur wieder auf sein Startfeld gezogen hat.

Er darf zur Belohnung eine der 3 Münzen aufdecken und zu sich nehmen.

Berechnet nun eure Schatzpunkte

Jeder gefundene **Tagschatz** bringt **1** Schatzpunkt. Jeder gefundene **Nachtschatz** bringt **2** Schatzpunkte. Wer das Spiel beendet hat, erhält zusätzlich die Schatzpunkte der aufgedeckten **Münze (1, 3 oder 5 Schatzpunkte)**.

Der Spieler mit den meisten Schatzpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Schatzkarten vor sich liegen hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, gewinnen alle daran Beteiligten.

Tipps und Tricks:

So bringt ihr das Labyrinth zum Leuchten!

Falls euer Labyrinth nach der Tag-Phase nicht ausreichend leuchten sollte, könnt ihr Folgendes ausprobieren:

1. Je näher die Lichtquelle, desto besser: Stellt z.B. während der Tag-Phase eine Schreibtischlampe auf den Spieltisch, mit der ihr die Leuchtfarbe aufladet. Oder ihr ladet einfach die Spielmaterialien mit einer Taschenlampe oder einem Smartphone für ca. 1 Minute aus nächster Nähe auf. Denkt auch daran, die Spielfiguren seitlich zu beleuchten.

2. Je „weißer“ das Licht, desto besser: Lichtquellen mit einem hohen UV-Anteil (weiße LEDs, Tageslicht, Halogenlampen, Energiesparlampen, Tageslicht) laden die Leuchtfarbe am besten auf. Glühbirnen oder LEDs mit „warmem gelbem“ Licht benötigen hierfür länger.

3. Je dunkler, desto besser: Der Raum in dem ihr spielt, sollte so dunkel wie möglich sein. Falls ihr mit Kindern spielt, könnt ihr den Raum komplett abdunkeln und dann z.B. ein Nachtlicht benutzen. Dann ist die Dunkelheit nicht ganz so gruselig.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

